EDITORA GLOBO

KATSUHIRO OTOMO

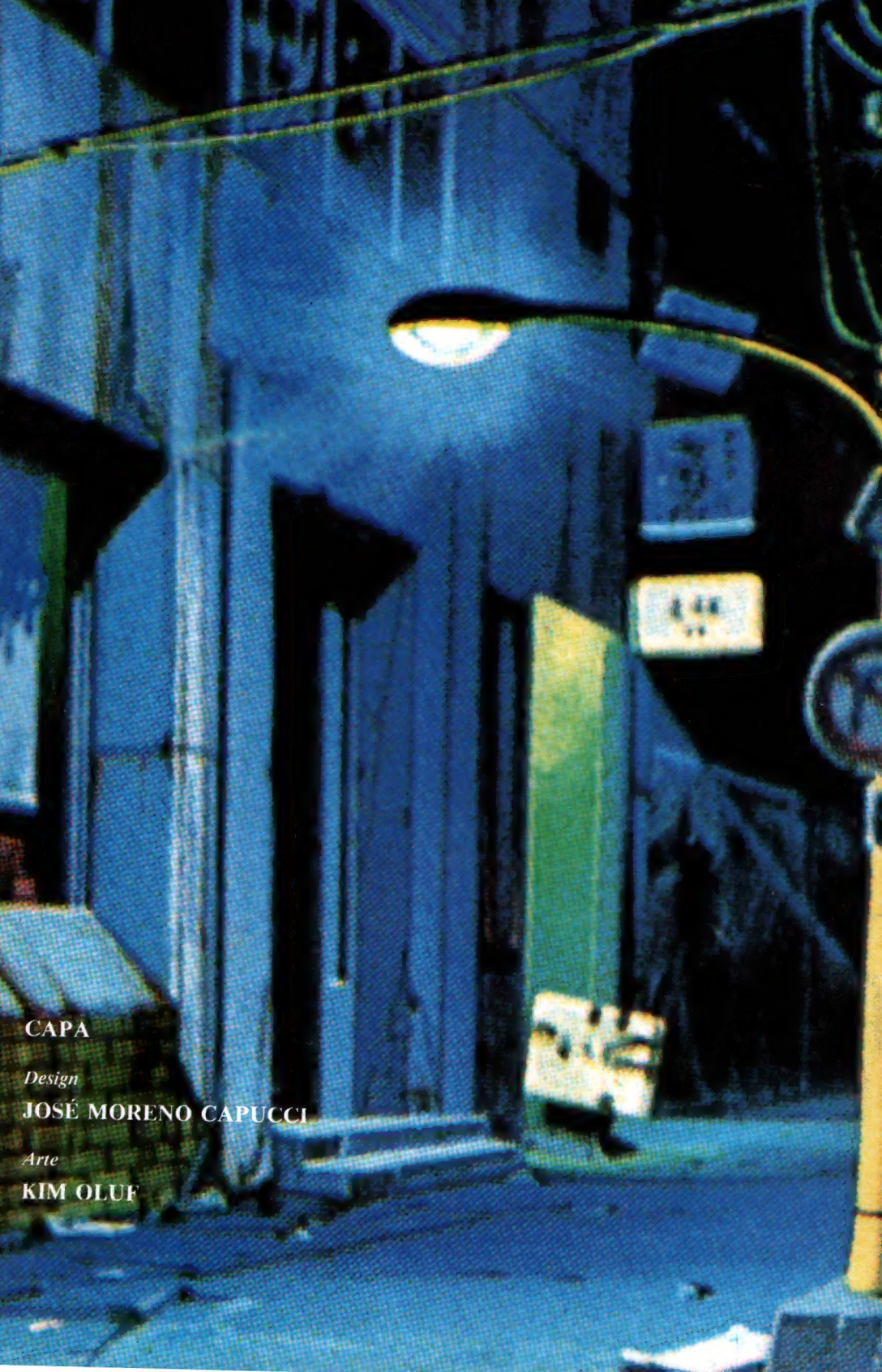
AKIRA

© 1982 MASH ROOM CO., LTD.
Todos os direitos reservados

Cr$ 18.000,00

Nº22

HORDA COMICS



CAPA

Design

JOSÉ MORENO CAPUCCI

Arte

KIM OLUF

AKIRA

de KATSUHIRO OTOMO

CAPÍTULO 22

CERCO DE SANGUE

Steve Oliff

Relembrando...

2030. O mundo está à beira da 4ª Guerra Mundial. Uma explosão termonuclear ocorreu no Japão. Em Neo-Tokyo, na "cidade velha", um bando de delinqüentes liderados por Kaneda encontra Número 26, uma criança chamada Takashi, que, através de suas habilidades telecinéticas, fere Tetsuo, um dos melhores amigos de Kaneda.

Como resultado, Kaneda e Tetsuo se envolvem numa disputa de poder entre uma misteriosa organização científica e militar liderada pelo Coronel e um grupo secreto de oposição.

Dentro da resistência, Kaneda conhece a garota Kay e seu irmão Ryu. Outros membros importantes são Nezu, o chefe do partido, e Lady Miyako, uma líder religiosa com poderes premonitórios.

Sob o controle do Coronel, existem outras crianças paranormais identificadas apenas por um número marcado na palma da mão. No passado, Lady Miyako foi o Número 19 dessa série. O Número 28 é o poderosíssimo Akira, mantido em animação suspensa dentro de uma câmara criogênica desde a 3ª Guerra.

Tetsuo é submetido a experiências que despertam seu tremendo potencial telepático e rebatizado de Número 41. Ele inicia uma série de assassinatos, incluindo o de seu ex-amigo Yamagata.

Os cientistas percebem que, mesmo em hibernação, o pequeno superparanormal responde à energia psíquica do Número 41. Quando este chega ao local, a câmara criogênica começa a rachar por dentro e Akira finalmente aparece.

Aterrorizado com as possíveis conseqüências, o Coronel ordena ao satélite SOL que dispare seu canhão laser. Os dois são separados pelos raios. O primeiro é salvo por Kay e Kaneda, mas o segundo tem o braço esquerdo completamente desintegrado.

Neo-Tokyo entra em nível de alerta após o desastre. Desacreditado após a catástrofe, o Coronel decide

Akira Kay O Coronel

usar a situação como pretexto para caçar e destruir seus inimigos. Assim, ele dá um golpe de estado.

Planejando explorar Akira em benefício próprio, Nezu rapta a criança e ordena ao seu pessoal que mate Kaneda, Kay e Chiyoko. Os três rebeldes, entretanto, conseguem escapar e libertar o garoto. Apesar disso, o cobiçado paranormal é levado por agentes de Lady Miyako.

O Coronel também tenta desesperadamente encontrar Akira antes de ele despertar por completo. Mas a poderosa criança é achada pelo irmão de Kay. Quando Nezu tenta matá-los, Ryu atira e o deixa à beira da morte.

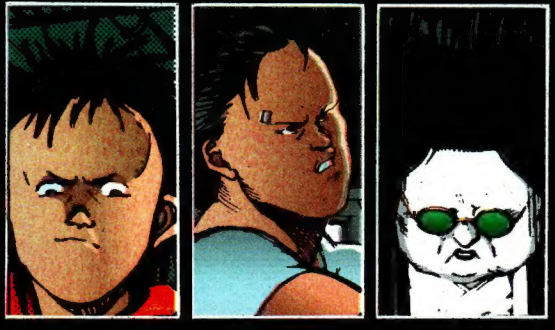
Enquanto a luta pelo controle do garoto prossegue, Kaneda, Kay e Chiyoko voltam à cena. Então, todos são cercados pelas tropas do Coronel. Takashi cumprimenta Akira e o reapresenta a seus amigos paranormais Kiyoko e Masaru. Nesse momento, Nezu aparece inesperadamente e, obcecado por vingança, tenta atirar em Akira, mas acaba matando Takashi.

O trauma da morte do Número 26 reanima o superparanormal, que desperta completamente e libera um disparo de luz poderoso o bastante para devastar a cidade inteira. Agindo rapidamente, Masaru e Kiyoko transportam a maioria das pessoas da área para um abrigo num arranha-céu. O grupo inteiro da resistência se separa e Kaneda é visto pela última vez desaparecendo no ar.

Mais tarde, enquanto Akira brinca telecineticamente com pequenos destroços, surge uma figura em meio ao caos: Tetsuo.

Na parte oeste de Neo-Tokyo é formado o Grande Império de Tokyo, uma monarquia com Akira no trono e Tetsuo como primeiro-ministro, que conduz testes mortais em seguidores de elite, para encontrar mais paranormais.

Masaru e Kiyoko estão doentes pela falta das drogas que ajudam a canalizar seus poderes. Kay tenta tratá-los com remédios roubados ou comprados no mercado



Tetsuo Chiyoko Lady Miyako

negro. Após uma dose, Kiyoko, cujo dom é a premonição, diz a Kay para ela encontrar o Número 19. Eles se encontram com Lady Miyako, que lhes dá os medicamentos necessários.

A maioria dos espiões é rastreada por um clarividente, e morta por outros paranormais criados quimicamente. Apenas o líder deles, o tenente Yamada, consegue matar um dos monstros e escapar. Os seguidores de Tetsuo estão prestes a capturá-lo, quando Ryu aparece e o leva até um abrigo subterrâneo.

Enquanto isso, o ajudante de Tetsuo pega três garotas na fila de distribuição de alimentos do Império para uma orgia mortal. O paranormal ordena a elas que tomem uma droga mais fraca, apenas de ação alucinógena.

Após a diversão, Tetsuo acorda e descobre duas de suas companheiras mortas. Apenas Kaori, que não ingeriu a droga, sobreviveu.

Sabendo que os "soldados" do Novo Império estão fechando um cerco, Kay e Chiyoko tentam remover Masaru e Kiyoko para o templo de Lady Miyako, mas são atacadas antes disso.

Tetsuo decide procurar Lady Miyako, acreditando que ela pudesse lhe explicar algumas coisas. Ele toma uma pesada dose do medicamento que amplia seu poder e se teleporta para o templo da líder religiosa. Lady Miyako conta sobre as experiências realizadas, décadas atrás, que transformaram crianças humanas nos paranormais numerados.

Ela revela também que a 3ª Guerra Mundial começou com uma rajada mental de Akira. O ataque destruiu Tokyo e matou os cientistas criadores da série vinte, reservada aos mais poderosos. Finalmente, a misteriosa mulher alerta Tetsuo que apenas ele pode controlar os poderes quase inconcebíveis de Akira, se abandonar as drogas.

Os seguidores de Tetsuo atacam Chiyoko e Kay, e fogem com Kiyoko. A primeira resgata a garota, mas é gravemente ferida, enquanto a outra, carregando Masaru para um lugar seguro, é cercada por uma gangue de rua. Depois de liquidar

Tenente Yamada Kaori Masaru

rapidamente um dos perseguidores, ela é encontrada pelos fiéis de Lady Miyako, que a conduzem, junto com Masaru, até o templo.

Perseguida num esgoto infestado de ratos, Chiyoko e Kiyoko são salvas pelo Coronel. A rebelde, quase inconsciente, conta a ele onde encontrar Masaru e pede que leve Kiyoko até a Número 19. O ex-líder parte com a garota num robô-zelador, enquanto o último de seus cientistas tenta restabelecer contato com o satélite SOL.

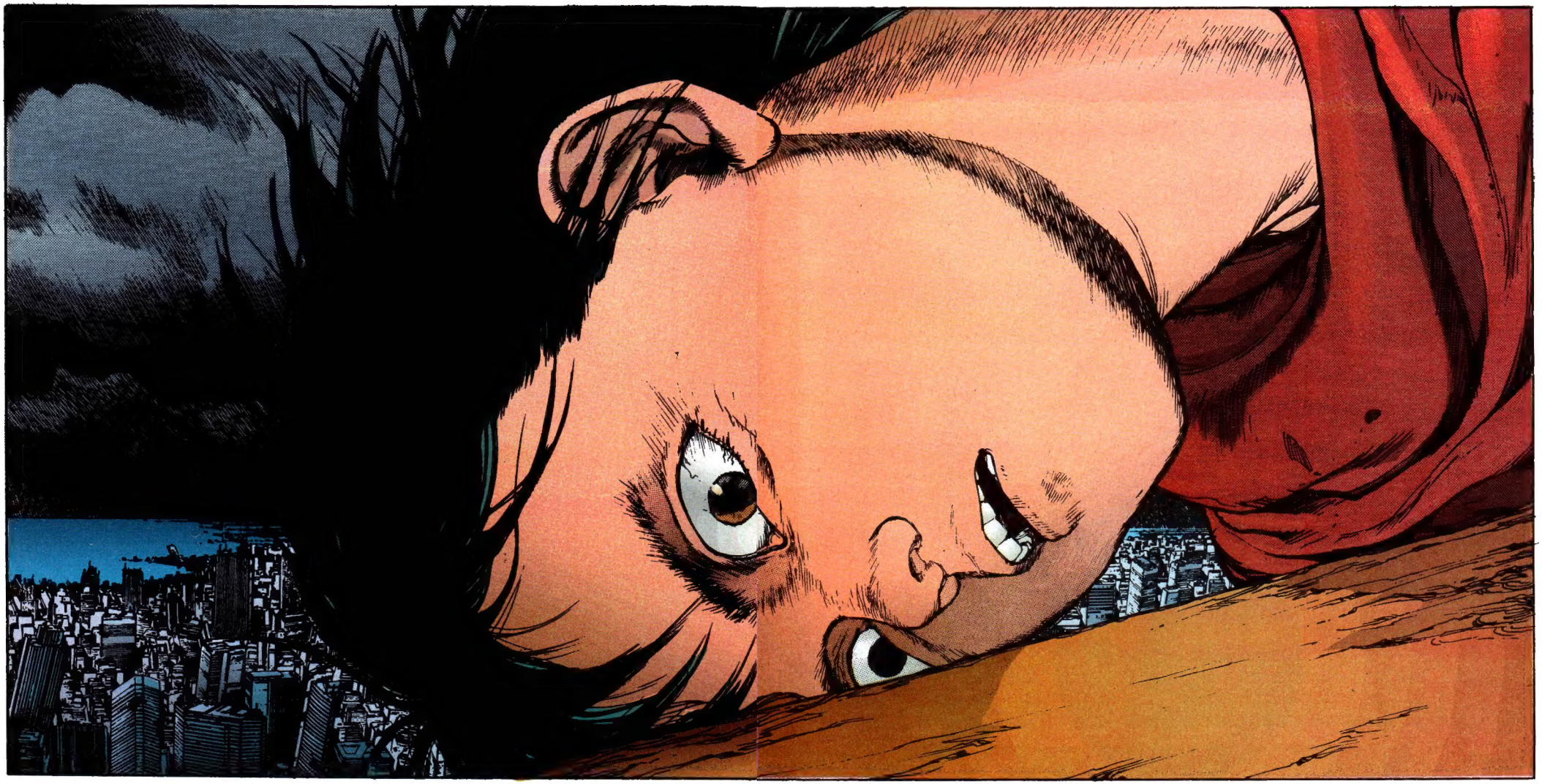
No seu templo, Lady Miyako faz uma misteriosa alusão a Kaneda, e informa a Kay que, apesar de ela não possuir poderes paranormais, atua como um canalizador para os talentos dos outros.

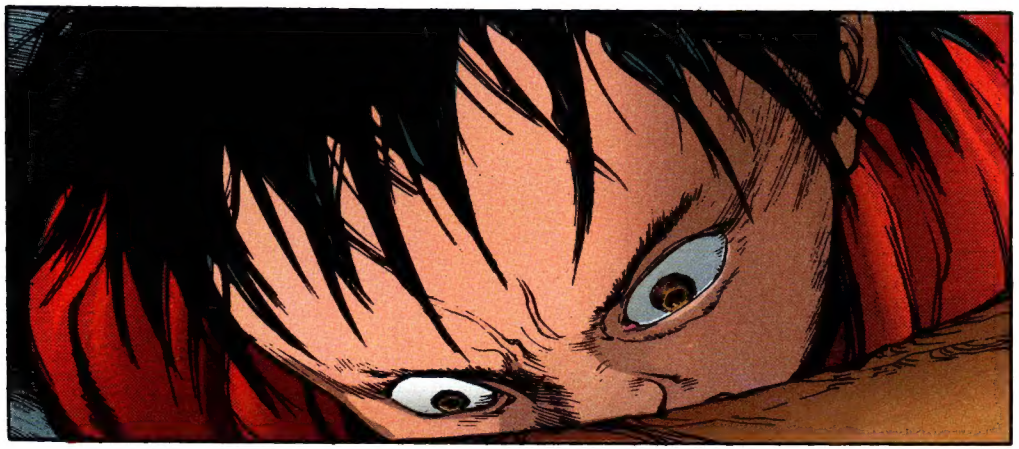
Ryu e Yamada avançam rumo ao Império, mas são surpreendidos por Tetsuo, cujo poder oscila devido à abstinência de drogas. Para espanto de Ryu, o paranormal projeta uma imagem do que descobriu telepaticamente: a missão do espião é assassinar Akira.

O assistente de Tetsuo, irritado com o descaso de seu mestre quanto a Lady Miyako ter frustrado seus planos, organiza um exército do Império para atacar o templo da líder religiosa. Seus homens exterminam tudo pelo caminho, monges, penitentes e refugiados indefesos, e seguem determinados a matar Lady Miyako e capturar Kay e Masaru.

Kiyoko Ryu Kaneda

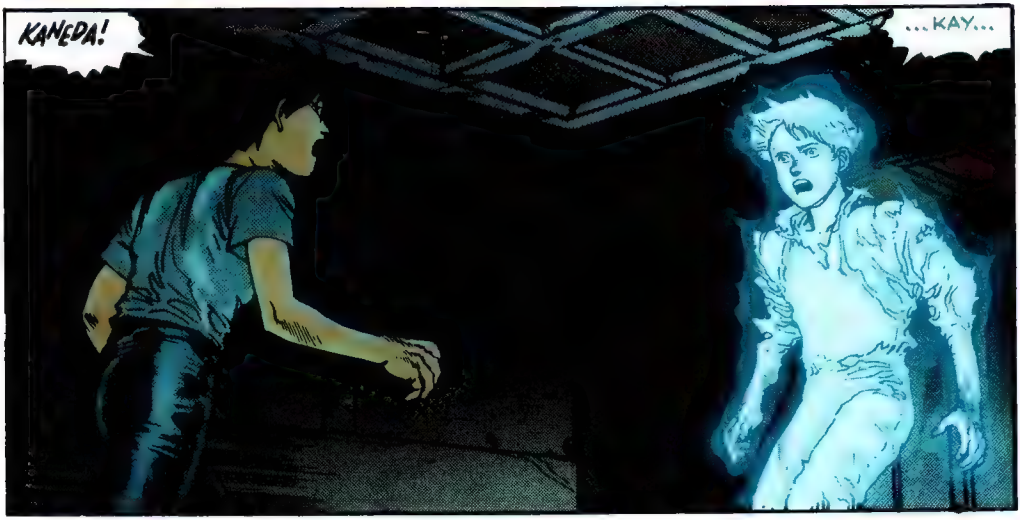
!
BLAM
BLAM BLAM
UMF
TAK
klak
SNAP
KEEEEEEE
!
ESTE SOM!
EEEEEEE

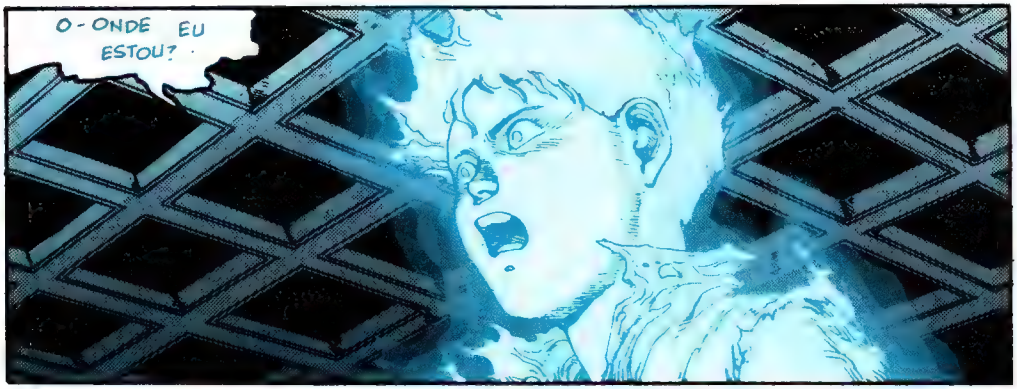




...KA... NE...
...DA...

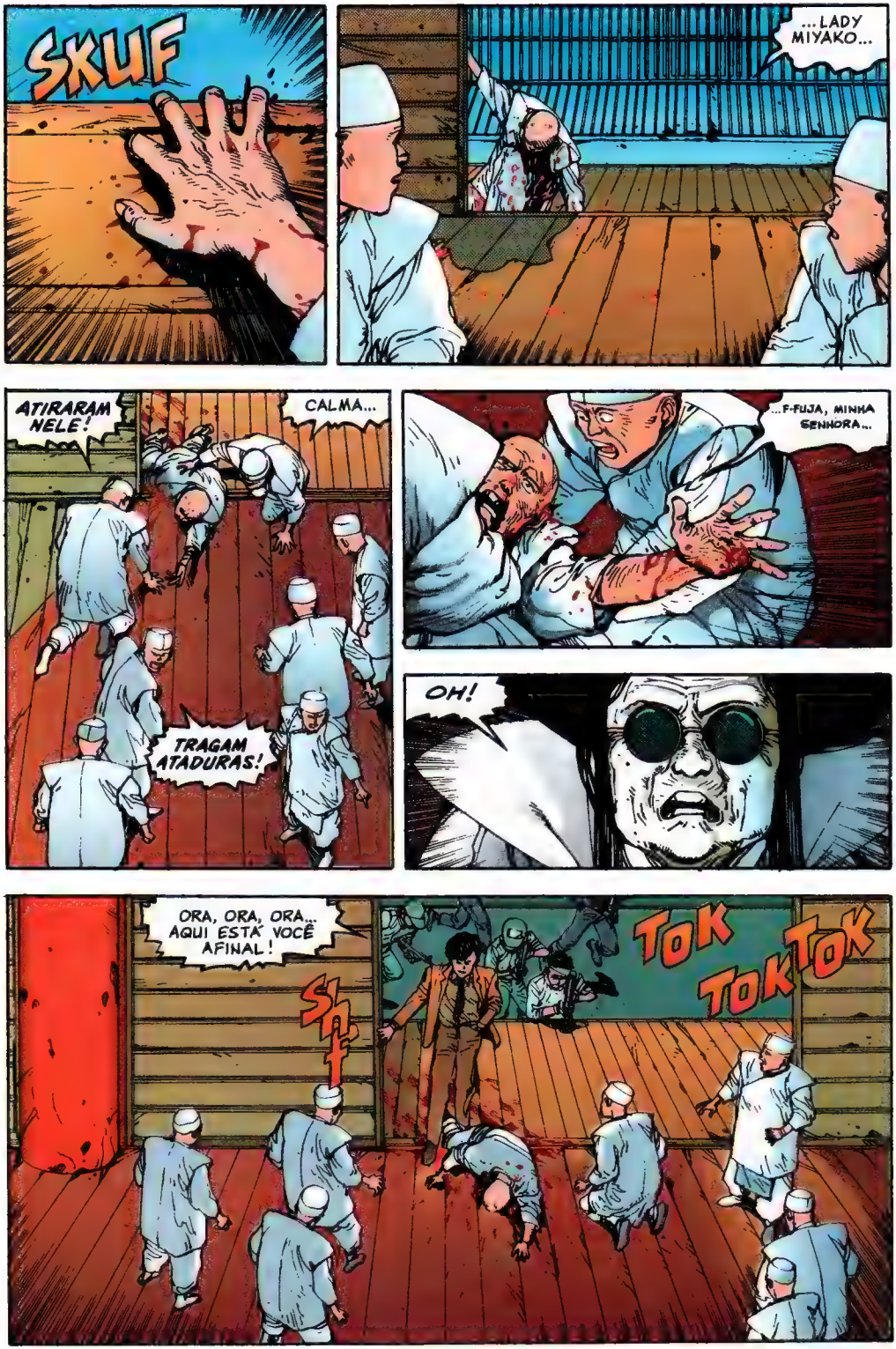
KEELEEN


KANEDA!
...KAY...


O-ONDE EU ESTOU?

ESPERE!
KEEEEEN

ESPERE!


SKUF
...LADY MIYAKO...
ATIRARAM NELE!
CALMA...
TRAGAM ATADURAS!
...F-FUJA, MINHA SENHORA...
OH!
ORA, ORA, ORA... AQUI ESTÁ VOCÊ AFINAL!
Shf
TOK TOK TOK

A FAMOSA LADY MIYAKO!
VOCÊ NEM IMAGINA COMO ESTOU IMPRESSIONADO.
PORCOS TERRORISTAS!
FIQUEM AFASTADOS!
QUE VOCÊS FAÇAM ISSO!
ONDE ESTÃO A MULHER E O GAROTO?!
NÃO CONTEM SE NÃO QUISEREM. VAMOS MATAR VOCÊS DE QUALQUER JEITO.

ISSO NÃO LEVARÁ A NADA!

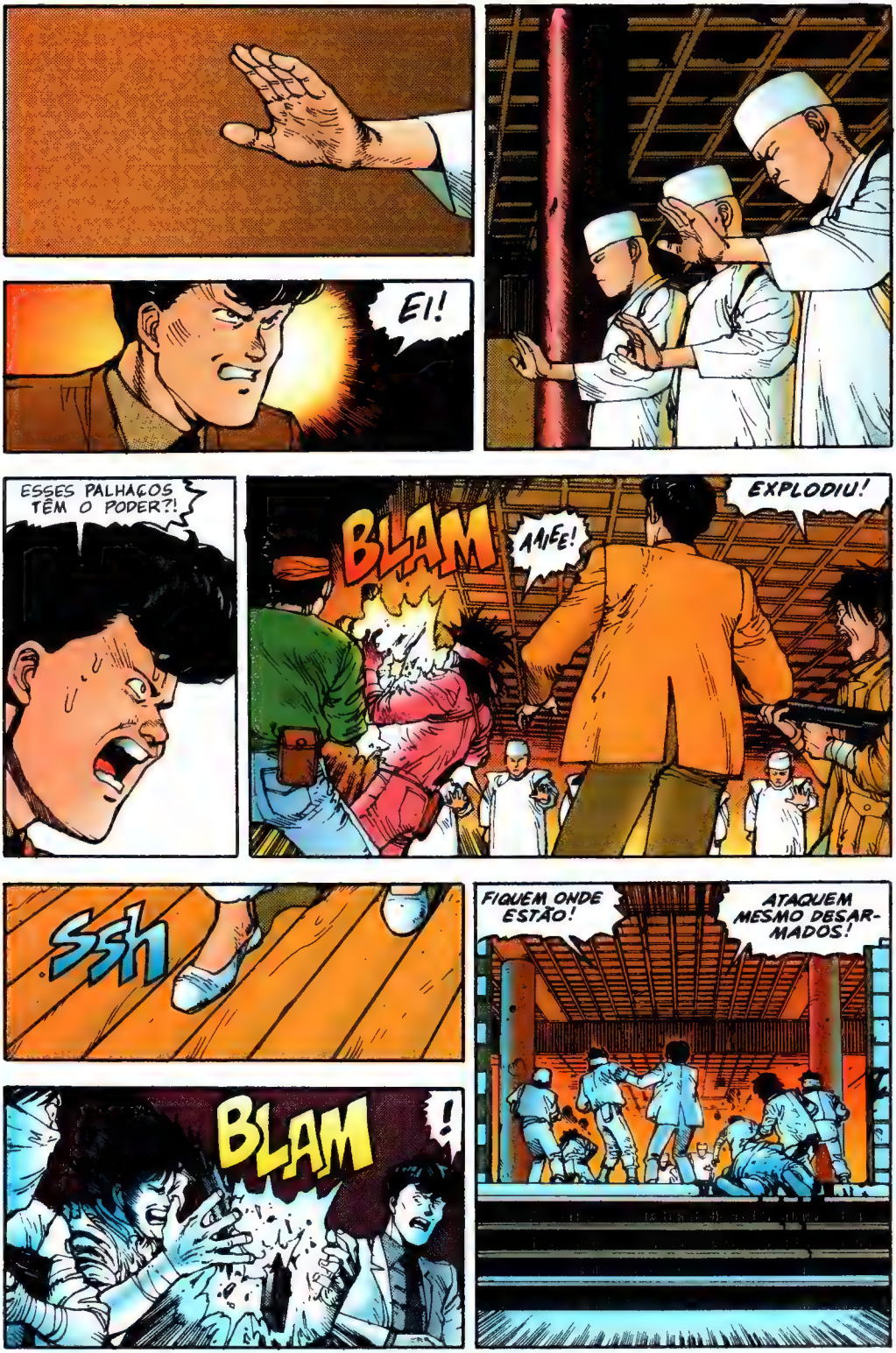
NÓS FAZEMOS ISTO PELA GLÓRIA DE LORDE AKIRA E DO MESTRE TETSUO!
O QUE ACHA DISSO?

NÃO BRINQUE COMIGO! A ÚNICA GLÓRIA QUE LHE INTERESSA É A SUA PRÓPRIA!

VOCÊ NÃO SABE DE NADA!!

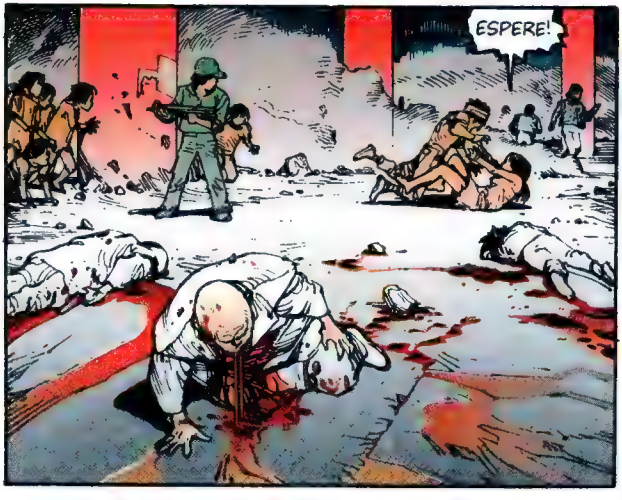
É!
VOCÊ JÁ ERA, VELHINHA!
kat

?
kat
MAS O Q...?!
O QUE DEU NESSAS ARMAS?
?

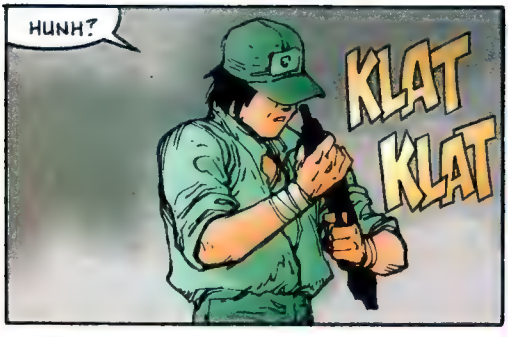

EI!
ESSES PALHAÇOS TÊM O PODER?!
BLAM
AAIEE!
EXPLODIU!
SSH
BLAM
!
FIQUEM ONDE ESTÃO!
ATAQUEM MESMO DESARMADOS!

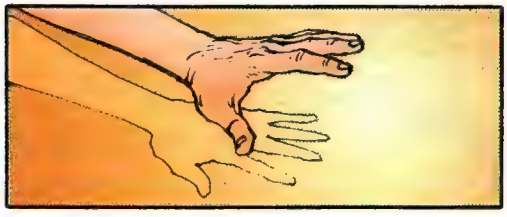
DESTRUAM AS ARMAS DELES...
...MAS NÃO OS MACHUQUEM!
TEMOS NOSSOS PRÓPRIOS PARANORMAIS!
VÁ CHAMÁ-LOS!
SIM SENHOR!
ISTO É INÚTIL!
POR QUE ESTÁ DETERMINADO A PROLONGAR ESTA CARNIFICINA DESNECESSÁRIA?
PORQUE VOCÊ ESTÁ NO NOSSO CAMINHO!
VOCÊ CONTROLA O PODER...
...E AMEAÇA O FUTURO DO GRANDE IMPÉRIO DE TOKYO.

RRIIIP
NÃÃOO!


ESPERE!

DEIXE ELA EM PAZ!
SEU FILHO DA PUTA!
VOCÊS JÁ ERAM!
KLAK

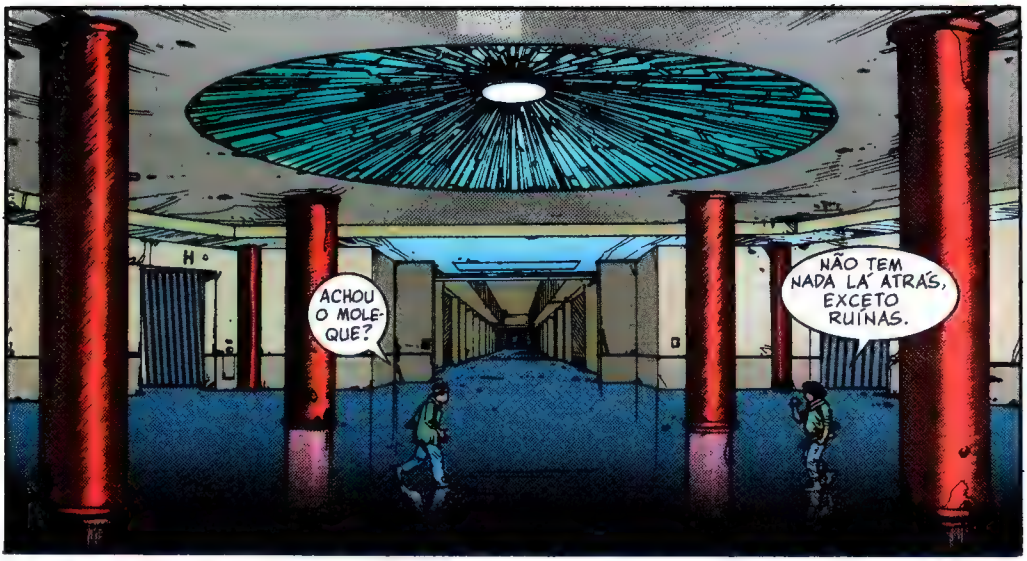

HUNH?
KLAT KLAT

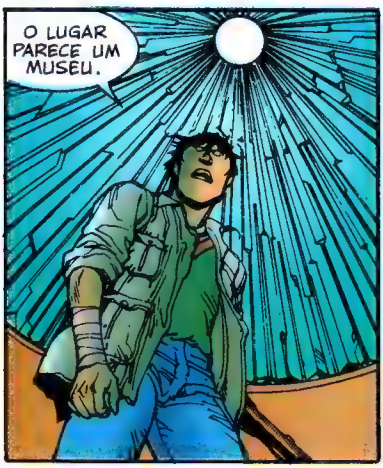


AUGH!
BAM

O QUE FOI...?

MEUS OLHOS...!
QUEM DIABOS...?
HM?
...UH... HN...
SEU BASTARDO!
KLAT
AGORA!
PEGUEM ELE!
E-ESPERE...
MATEM ELES!
KLIK-KLIK
VINGUEM NOSSOS AMIGOS!
LEMBRANÇAS NOSSAS AO INFERNO!
THOK
OH, PADRE, O SR. ESTÁ BEM?


ACHOU O MOLEQUE?
NÃO TEM NADA LÁ ATRÁS, EXCETO RUÍNAS.

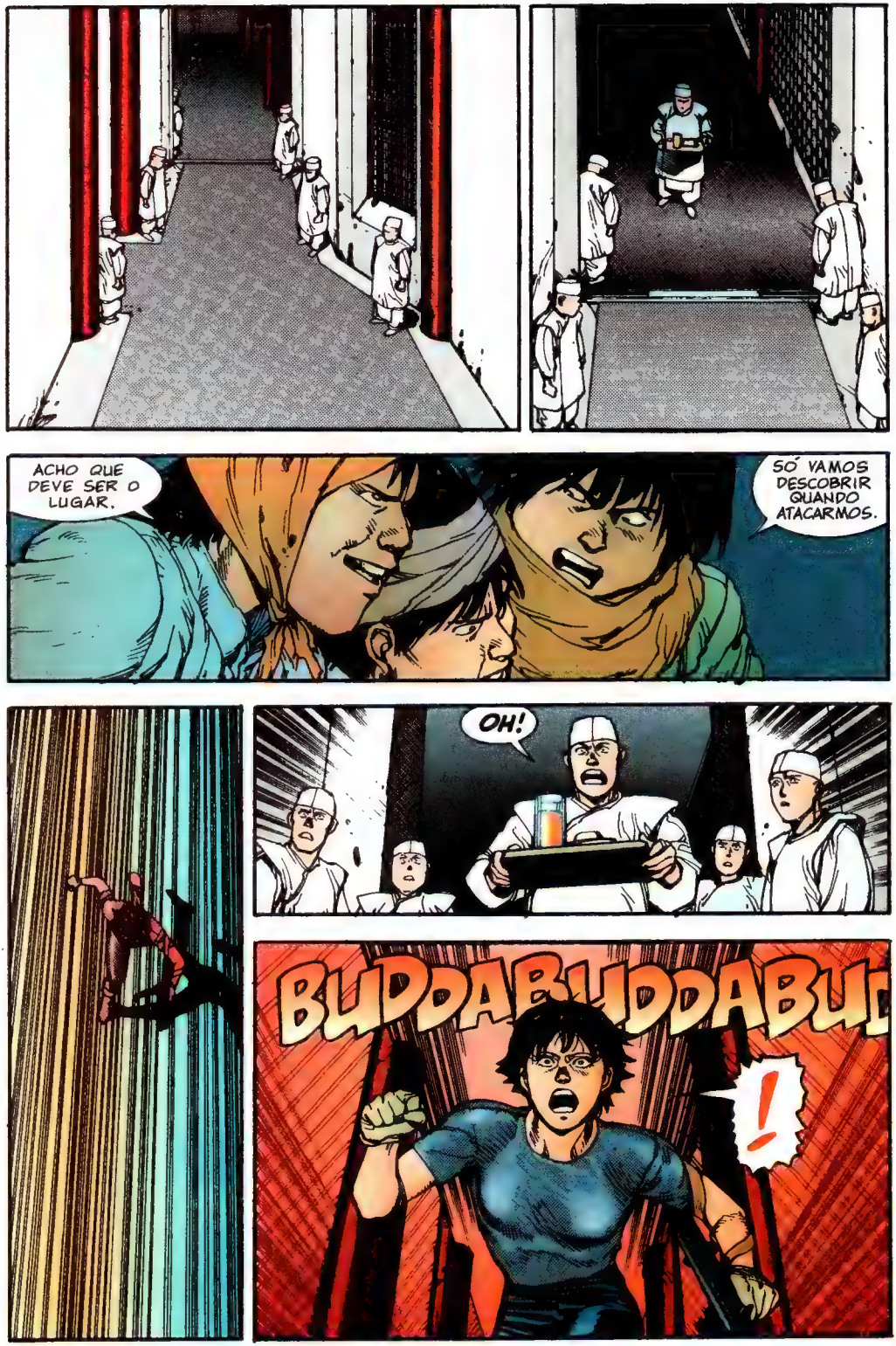

O LUGAR PARECE UM MUSEU.

POR AQUI!

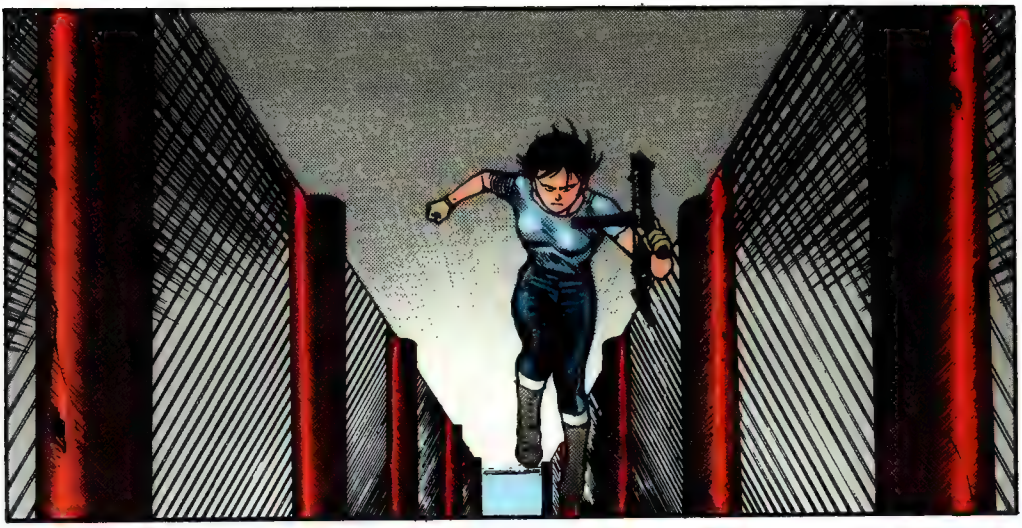
ENCONTROU?

VAMOS AGUARDAR NOVAS ORDENS.
SSH!
QUIETO!

OLHE AQUILO!


ACHO QUE DEVE SER O LUGAR.
SÓ VAMOS DESCOBRIR QUANDO ATACARMOS.
OH!
BUDDABUDDABU
!

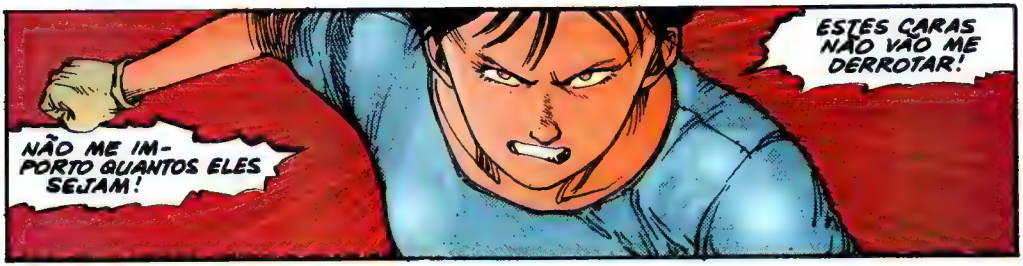
THOP
SPUSH
VEJA SE TEM ALGUÉM LÁ DENTRO.
...OHH...
VOCÊ NÃO SABE QUE TÁ MORTO?!
!
BLAM
BLAM
ALGUÉM VEM VINDO!
É UM DE NÓS?



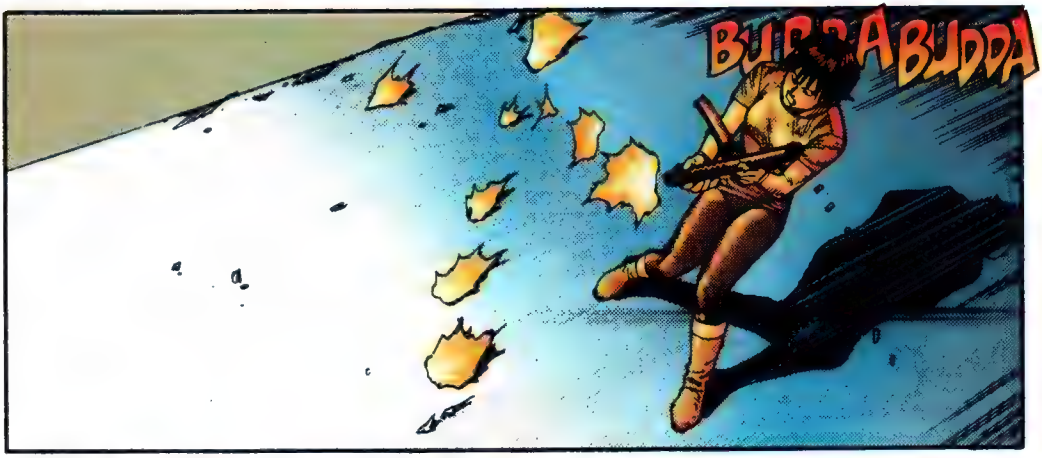
NÃO!
É UMA MULHER...
UMA MULHER COM UMA ARMA!

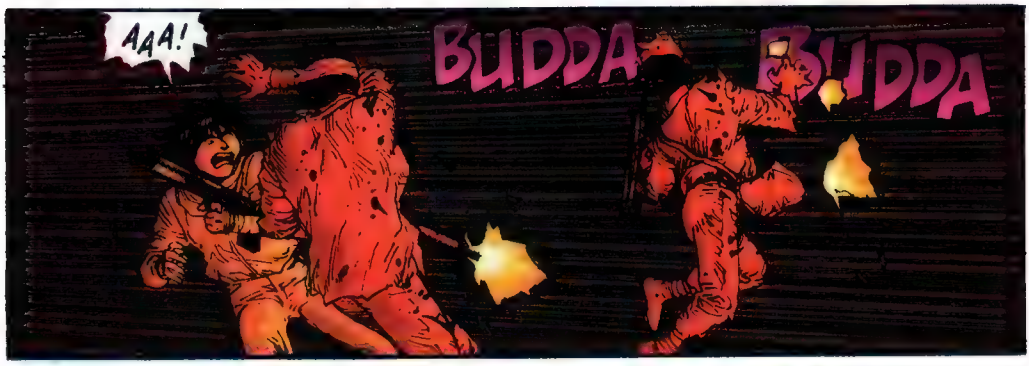
!

PARE!
TEMOS QUE CAPTURÁ-LA VIVA!


ESTES CARAS NÃO VÃO ME DERROTAR!
NÃO ME IMPORTO QUANTOS ELES SEJAM!

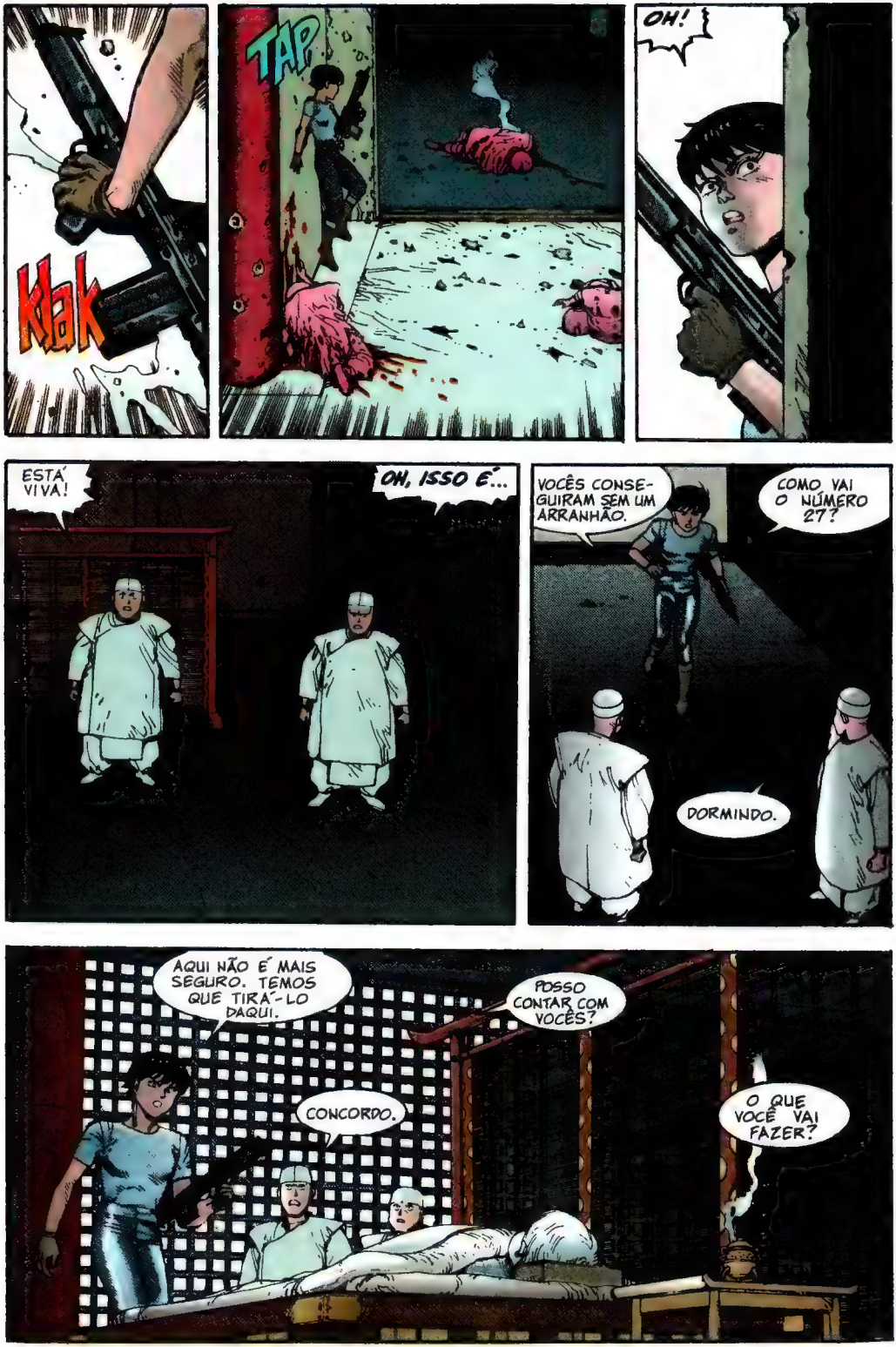
AFASTE-SE, IDIOTA, OU ELA VAI TE PEGAR!
O QUE VAMOS FAZER?
BUDDABU
QUÊ?
NOS DEFENDER!
NA PERNA! ATIREM NA PERNA DELA!


BUDDA BUDDA


AAA!
BUDDA BUDDA

VACA!

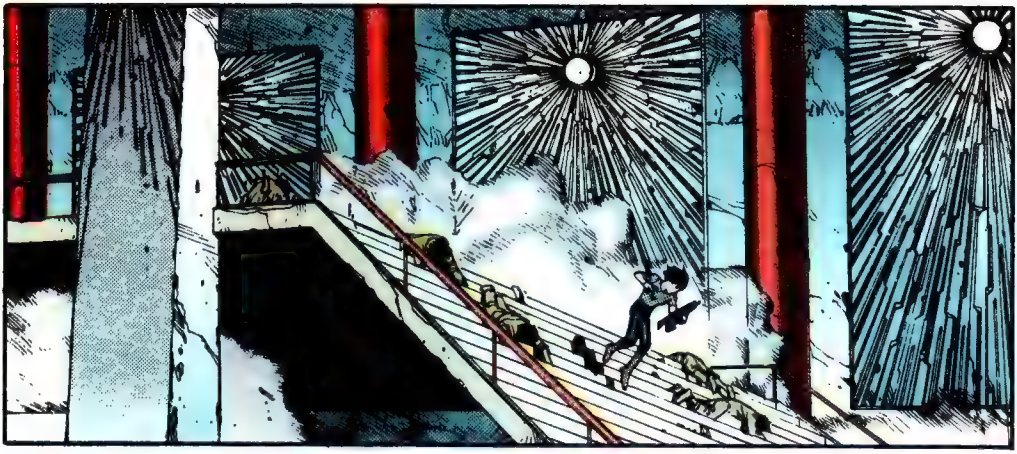
BLAM
ARF ARF
ARF
OH
NÚMERO 27!
klatter


Klak
TAP
OH!
ESTÁ VIVA!
OH, ISSO É...
VOCÊS CONSEGUIRAM SEM UM ARRANHÃO.
COMO VAI O NÚMERO 27?
DORMINDO.
AQUI NÃO É MAIS SEGURO. TEMOS QUE TIRÁ-LO DAQUI.
POSSO CONTAR COM VOCÊS?
CONCORDO.
O QUE VOCÊ VAI FAZER?

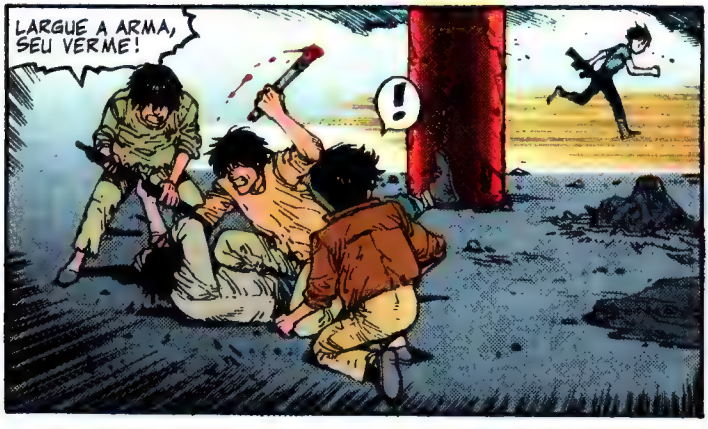
EU?
EU VOU VOLTAR...
...PARA AJUDAR NUMERO 19!
OOUAAAAH!
IIH!
A-AHHH!

KRAK
AUGH!
CONCENTREM-SE! PRECISAMOS MANTER O FLUXO DE ENERGIA!
SSIM!
UOAAA!

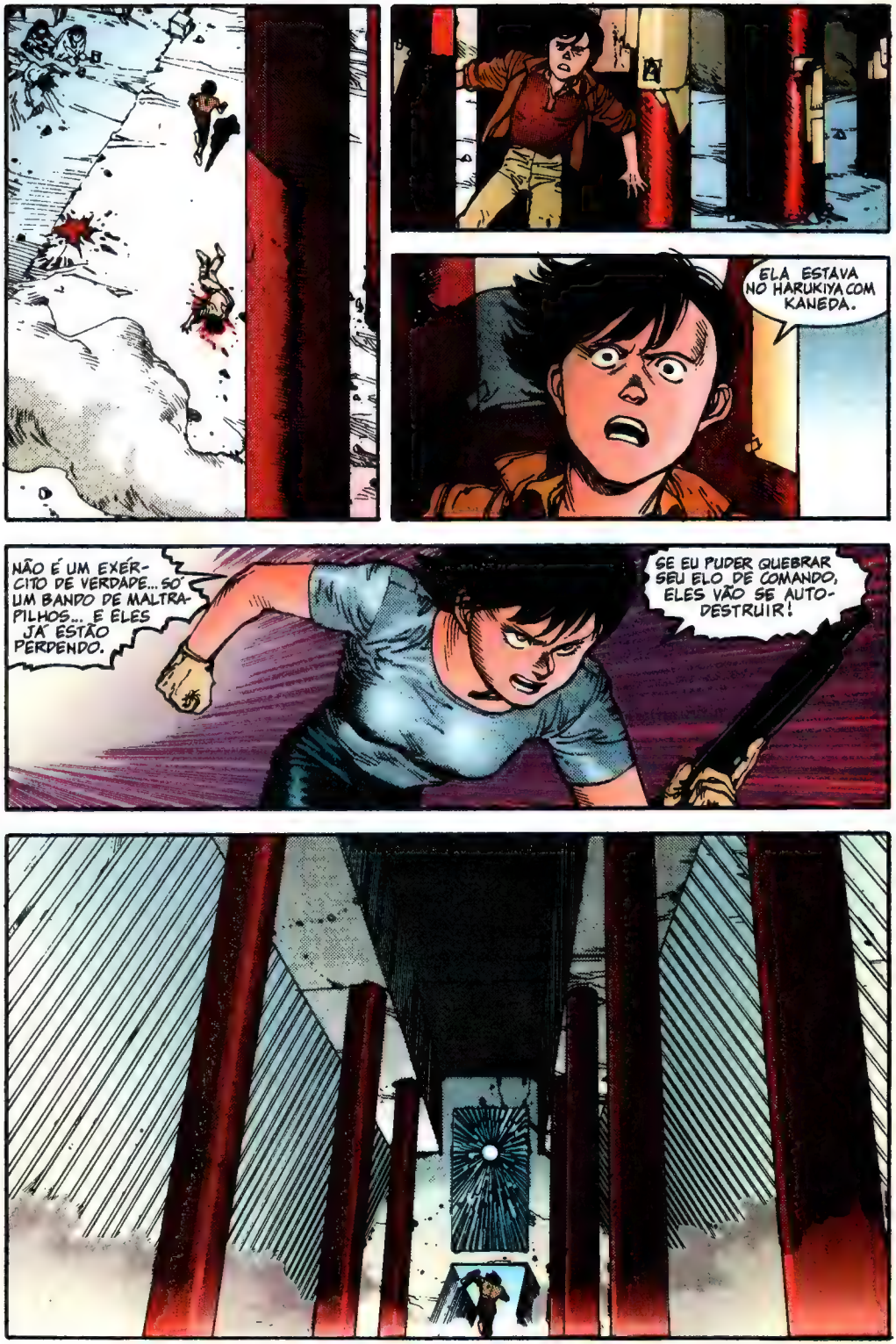
KRAK
TRAGAM O PRÓXI-MO!
CERTO!
TOME ISTO!



MATEM ELE!

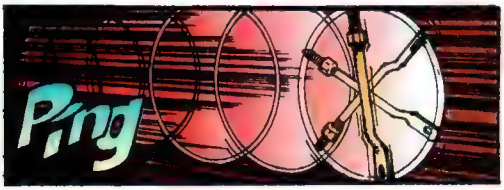

LARGUE A ARMA, SEU VERME!
!

AQUELA GAROTA...
ISTO É PELO SEU IMPÉRIO FEDORENTO!


ELA ESTAVA NO HARUKIYA COM KANEDA.
NÃO É UM EXÉRCITO DE VERDADE... SÓ UM BANDO DE MALTRAPILHOS... E ELES JÁ ESTÃO PERDENDO.
SE EU PUDER QUEBRAR SEU ELO DE COMANDO, ELES VÃO SE AUTO-DESTRUIR!

BLAM BLAM
UOOAAA!

VOCÊS NÃO TÊM MEDO DE MORRER?


Ping

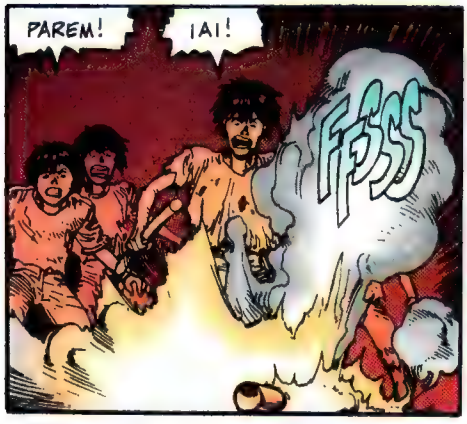
PON
AI!

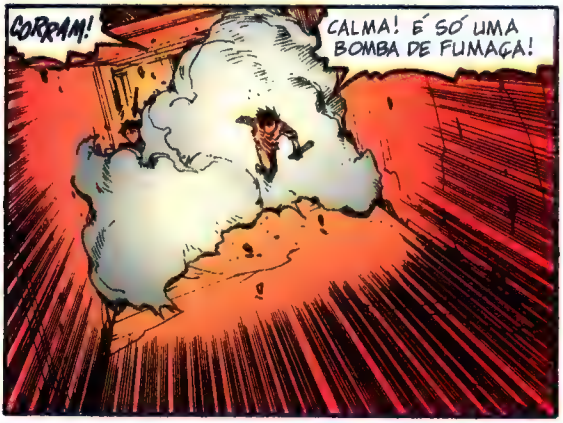
QUÊ?!

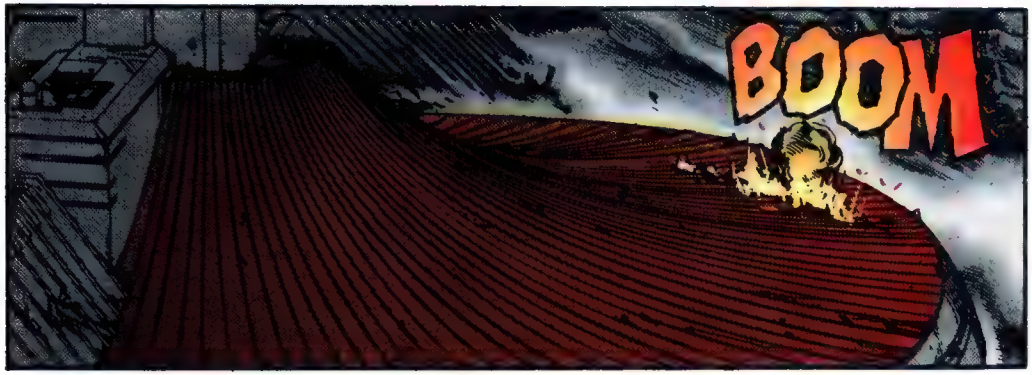
HAAH!
CLASH

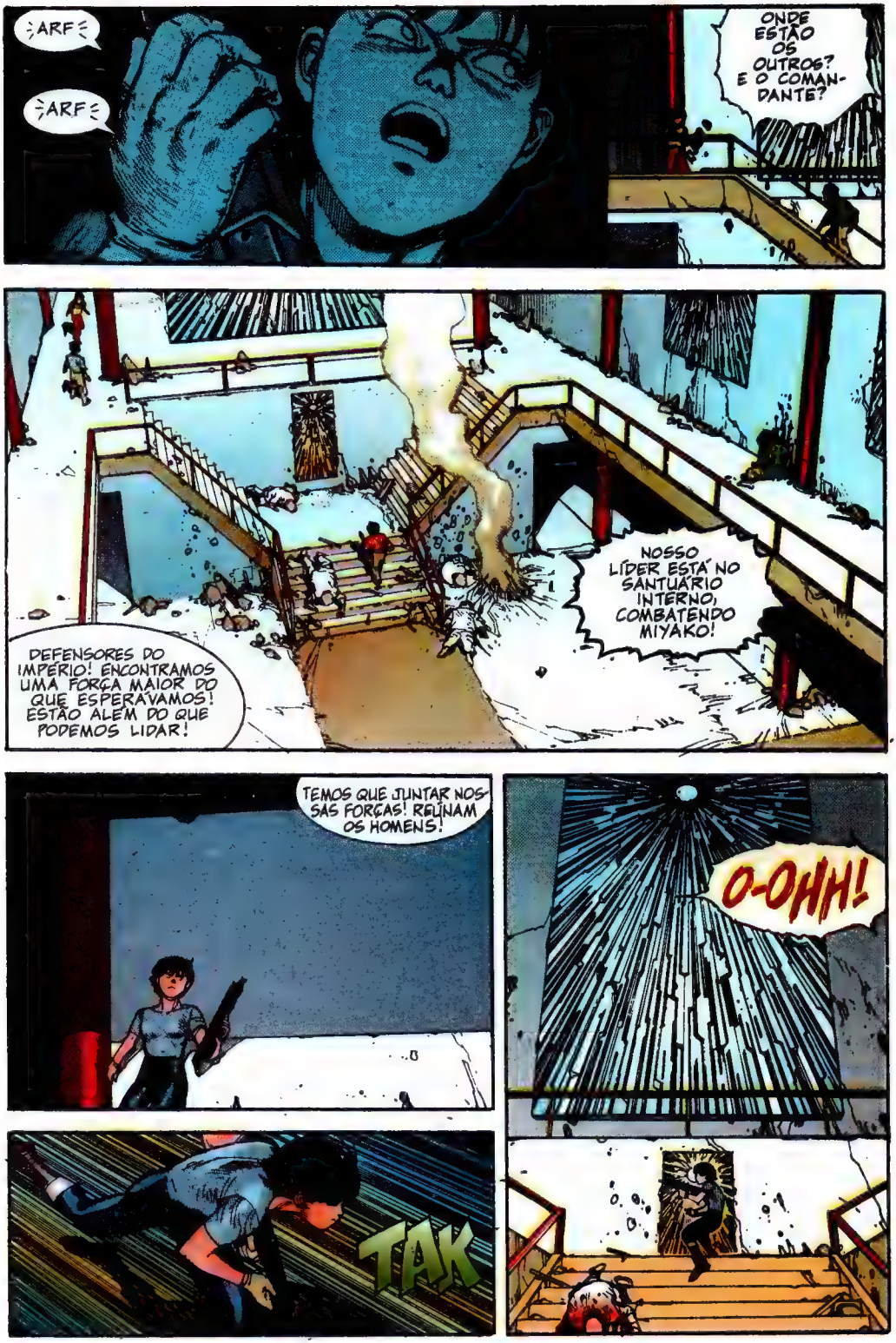
PRA TRÁS!
RECUAR! RECUAR!
ATACAR!

POP


PAREM!
¡AI!
FSSS


CORRAM!
CALMA! É SÓ UMA BOMBA DE FUMAÇA!


BOOM


ARF
ARF
ONDE ESTÃO OS OUTROS? E O COMANDANTE?
DEFENSORES DO IMPÉRIO! ENCONTRAMOS UMA FORÇA MAIOR DO QUE ESPERÁVAMOS! ESTÃO ALÉM DO QUE PODEMOS LIDAR!
NOSSO LÍDER ESTÁ NO SANTUÁRIO INTERNO, COMBATENDO MIYAKO!
TEMOS QUE JUNTAR NOSSAS FORÇAS! REÚNAM OS HOMENS!
TAK
O-OHH!

OOAAAAH!
...?!...
O QUE HÁ DE ERRADO COM VOCÊ?
DE PÉ!
LEVANTE E MATE ELE!
OOA-AH...
VEJA!
A MAIORIA DELES JÁ ESTÁ QUASE MORTA!

O-OAA... AH...
BOM! É ASSIM QUE SE FAZ!
U-UH... UH...
MÁS NOTÍCIAS, COMANDANTE!
?!
PUFF
ARF
OS MONGES E OS REFUGIADOS ESTÃO ATRÁS DA GENTE!
COMO É QUE É?!
O QUE FAREMOS?!
CALE-SE!
O ATAQUE FRACASSOU. VOCÊ DEVE SE RENDER.
O QUÊ?!

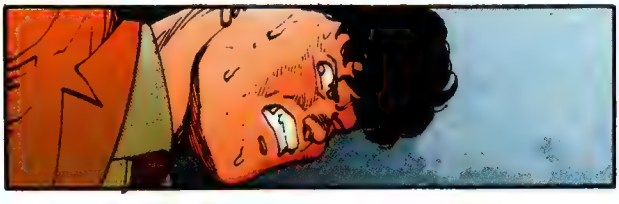
O QUE VOCÊ TÁ DIZENDO?
NÃO É UM DE NÓS!
TOK
QUÊ?!
THAM
MALDIÇÃO!
UMA MULHER!
BAM
OO-OOH!
É ELA!
SE ALGUÉM SE MEXER, EU ATIRO!
LARGUEM SUAS ARMAS E SAIAM DAQUI!

E SE NÃO CAÍREM FORA RÁPIDO, VOU DISPARAR DE QUALQUER JEITO.
...AH... UH...
MAS... MAS...
tap
!
VOCÊ NÃO DEVE MATÁ-LO!
KAY!
NÃO ATIRE!
BUDDA
BUDDA
NÃO ATIRE MAIS! VOCÊ ME CONVENCEU!
PARE!
LARGUEM SUAS ARMAS E SUMAM!

tu-WHEEET
MAS O QUE...?!
QUE BARULHO FOI ESSE?
VOCÊ OUVIU ISSO?
SÓ...
QUEREM QUE A GENTE SE REÚNA.
O ATAQUE ACABOU?
AJUDEM COM OS FERIDOS!
PRRRSSA!

...NOJENTO...
PARE!

DIGA PRA ELES LARGA-REM SUAS ARMAS.



OUÇAM, IDIOTAS!
!

NÃO SABEM QUANDO ESTÃO DERROTADOS?!
DERROTADOS...?
NÓS FOMOS DERROTADOS?
ACHO QUE SIM.
LARGUEM SUAS ARMAS ANTES QUE MATEMOS SEU LÍDER...
...E CHUTEMOS SEUS TRASEIROS DE NOVO!
KLUNK
SKUFF RATTLE
A MISSÃO ERA DEMAIS PRA GENTE, SENHOR! DESCULPA!
NÃO PENSE QUE NOS DERROTARAM! CONTINUAREMOS A ENVIAR TROPAS ATÉ QUE VOCÊS ESTEJAM MORTOS!
TÔ APAVORADA!
DA PRÓXIMA VEZ DIZ PRO TETSUO VIR EM PESSOA!

WHOOOO
WOOOOOO

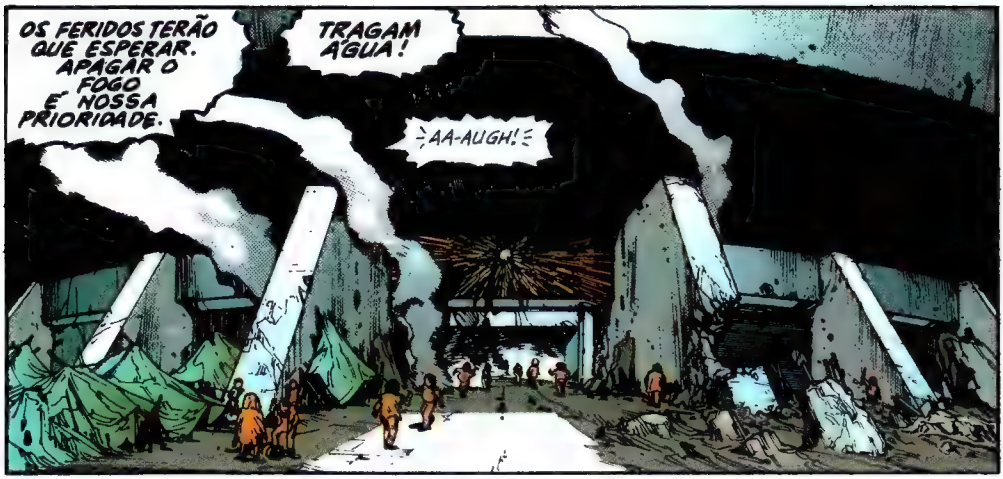
WHOOOO

VOCÊ SE ACHA DURONA, NÃO É?!
FOI ESTUPIDEZ SUA NOS DEIXAR VIVOS! VAMOS ACABAR COM VOCÊS!

LEMBRE-SE DISSO!

EI!
ESPERE UM POUCO!

PRECISO FALAR COM VOCÊ!
...MAS NÃO CONTE COMIGO!
DEIXA PRA LÁ! NÃO ME RECONHECE?
EU SEI.
SERIA MELHOR SE A GENTE MATASSE ELES...
VOCÊ NÃO É A GAROTA QUE ESTAVA COM O KANEDA NO HARUKIYA?
?
OH!
EU TAMBÉM ESTAVA LÁ, COM O YAMAGATA E A TURMA.
VOCÊ TÁ VIVO!
E VOCÊ TAMBÉM!


OS FERIDOS TERÃO QUE ESPERAR. APAGAR O FOGO É NOSSA PRIORIDADE.
TRAGAM ÁGUA!
AA-AUGH!

O EXÉRCITO ME PEGOU NO CAIS DOZE E ME JOGOU NO REFORMATÓRIO.

FICAR LÁ SALVOU MINHA PELE.

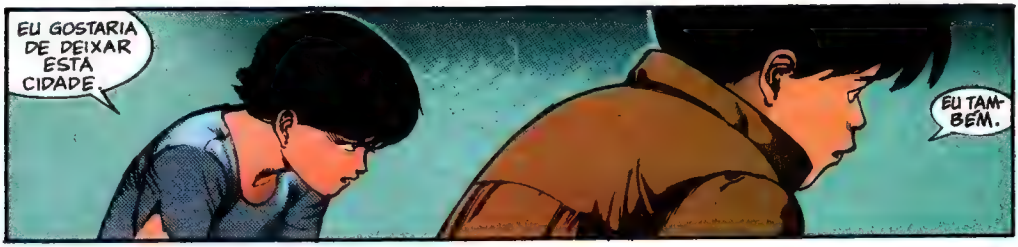
TUDO PARECE TÃO DISTANTE AGORA... COMO EM OUTRA VIDA.

AQUELES CARAS VÃO VOLTAR, SABIA?

E EU VOU TE AJUDAR QUANDO VOLTAREM.

EU TENHO AMIGOS.

AMIGOS... JÁ FIZ PARTE DE UM GRUPO DA PESADA... COM COISAS PELO QUE LUTAR... IDEAIS...
AGORA, NADA FAZ SENTIDO... É COMO SE O DESASTRE TIVESSE VARRIDO OS PRINCÍPIOS DO MUNDO TODO, E AS PESSOAS FICAM SE MATANDO UMAS AS OUTRAS.


EU GOSTARIA DE DEIXAR ESTA CIDADE.
EU TAMBÉM.

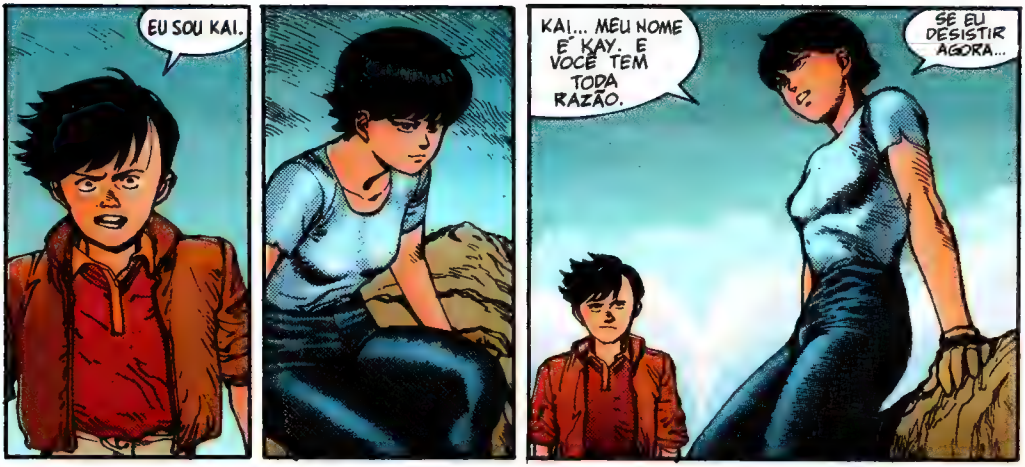
E TEM MUITA GENTE QUE PENSA DO MESMO JEITO...

MAS NÃO PODEMOS ABANDONAR NEO-TOKYO.

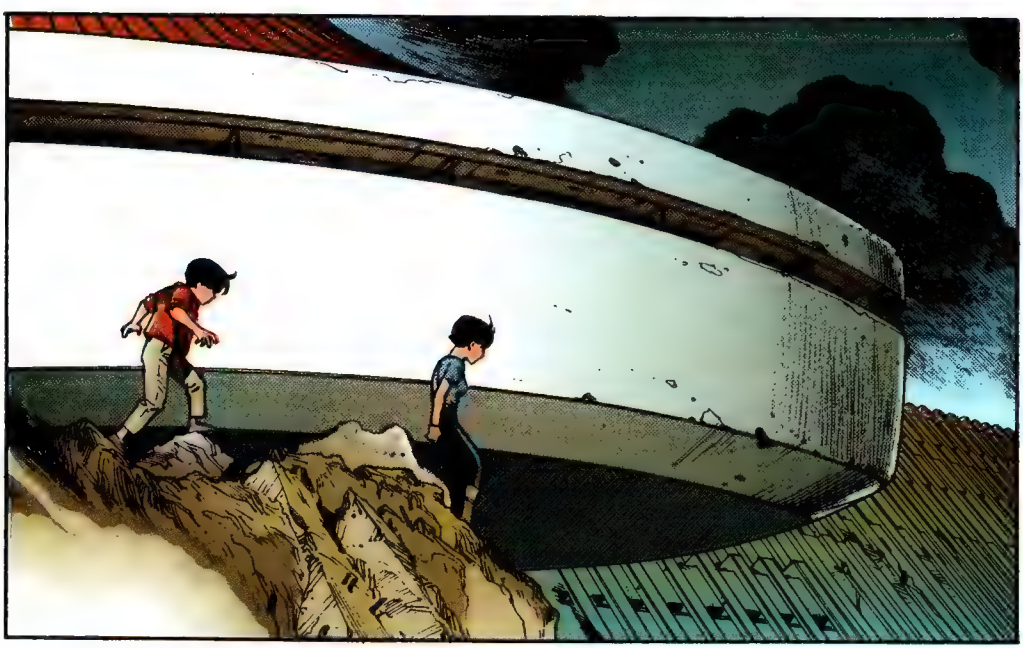
MALDITO TETSUO!

MAS NÃO PODEMOS SAIR DAQUI ANTES DE CUIDAR DELE!
TEMOS UMAS CONTAS A ACERTAR!
HUNH?
HÃ... A PROPÓSITO... O QUE ACONTECEU COM KANEDA?
ELE ESTAVA... BEM NO CENTRO DE ONDE TUDO ACONTECEU.
ACHO QUE ELE NÃO CONSEGUIU ESCAPAR.
K-KANEDA... MORTO? PENSEI QUE ISSO NUNCA FOSSE ACONTECER...
HÃ...
O QUÊ?
VOCÊS DOIS FIZERAM?
EI, QUALÉ! VOCÊ TAMBÉM?!

NÓS ÉRAMOS AMIGOS... SÓ ISSO...
SÓ AMIGOS?
HMF
ISTO É BEM EMBARAÇOSO.
EI, NÃO FIQUE TRISTE. TALVEZ ELE TE AMASSE TAMBÉM.
O QUÊ?!
NÃO QUE ISSO IMPORTE AGORA.
OPA!
TOK
VAMOS.
TEMOS MUITO TRABALHO PELA FRENTE.

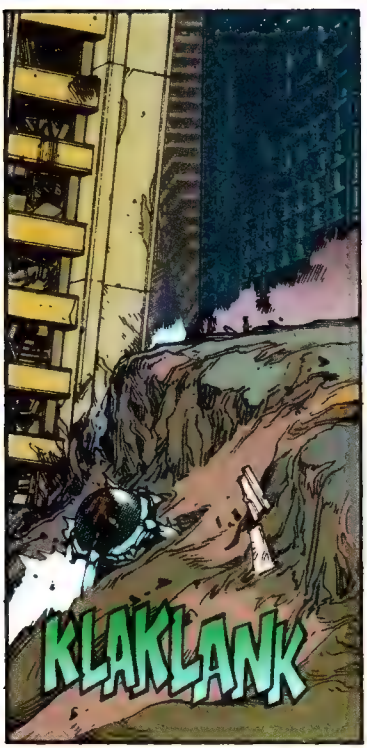

EU SOU KAI.
KAI... MEU NOME É KAY. E VOCÊ TEM TODA RAZÃO.
SE EU DESISTIR AGORA...

...VOU TRAIR TUDO PELO QUAL EU E MEUS AMIGOS LUTAMOS.
VAMOS ANDANDO!



SOLDADOS! NOS PRECISAMOS DE MUITO MAIS SOLDADOS!
E ARMAS!
E BALAS! E BAZUCAS! E MÍSSEIS! ISSO SERIA PERFEITO!

FIZERAM NOSSO IMPÉRIO DE IDIOTA!
VAMOS VOLTAR LÁ EM UMA HORA!

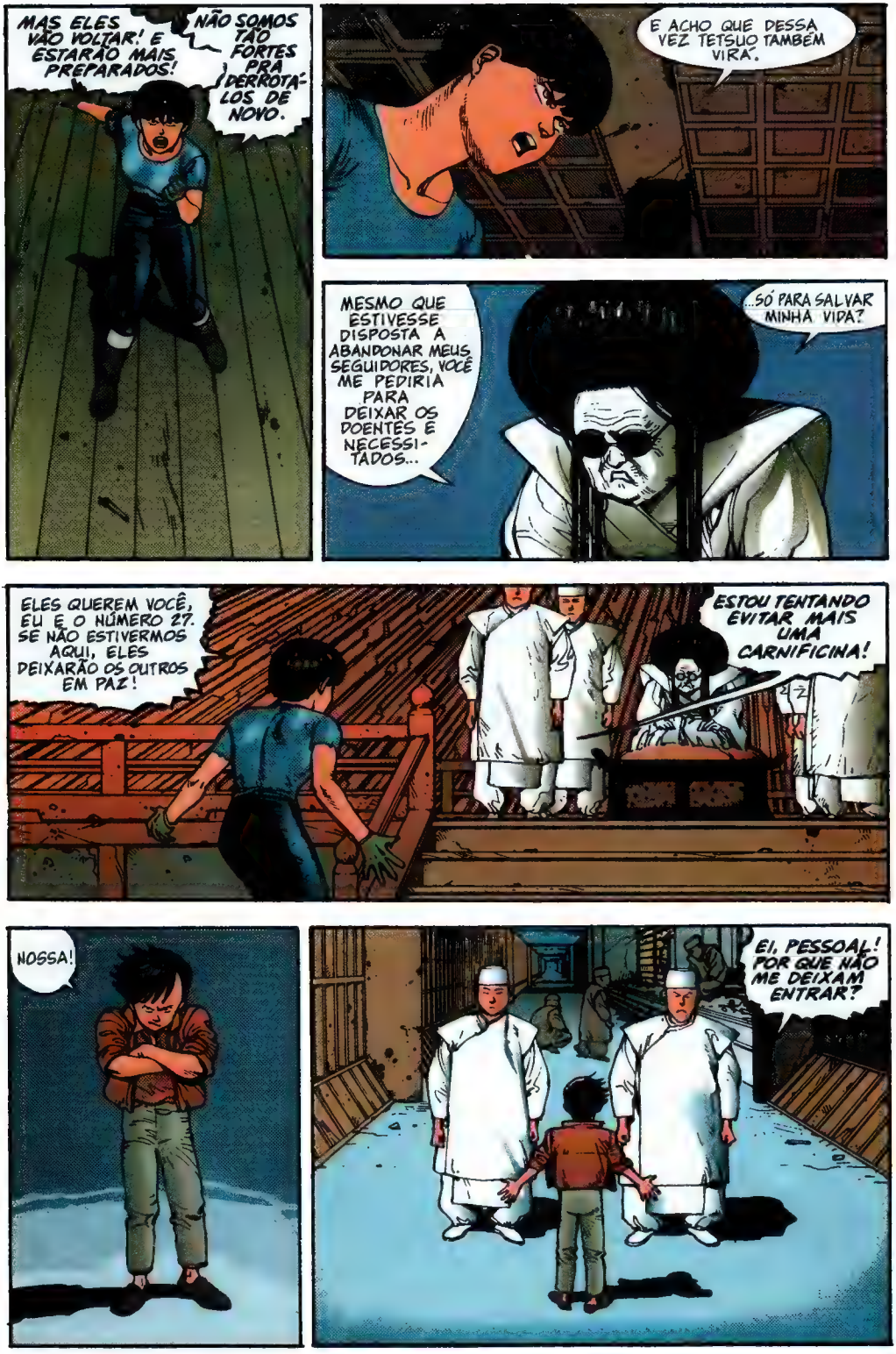

KLAKLANK

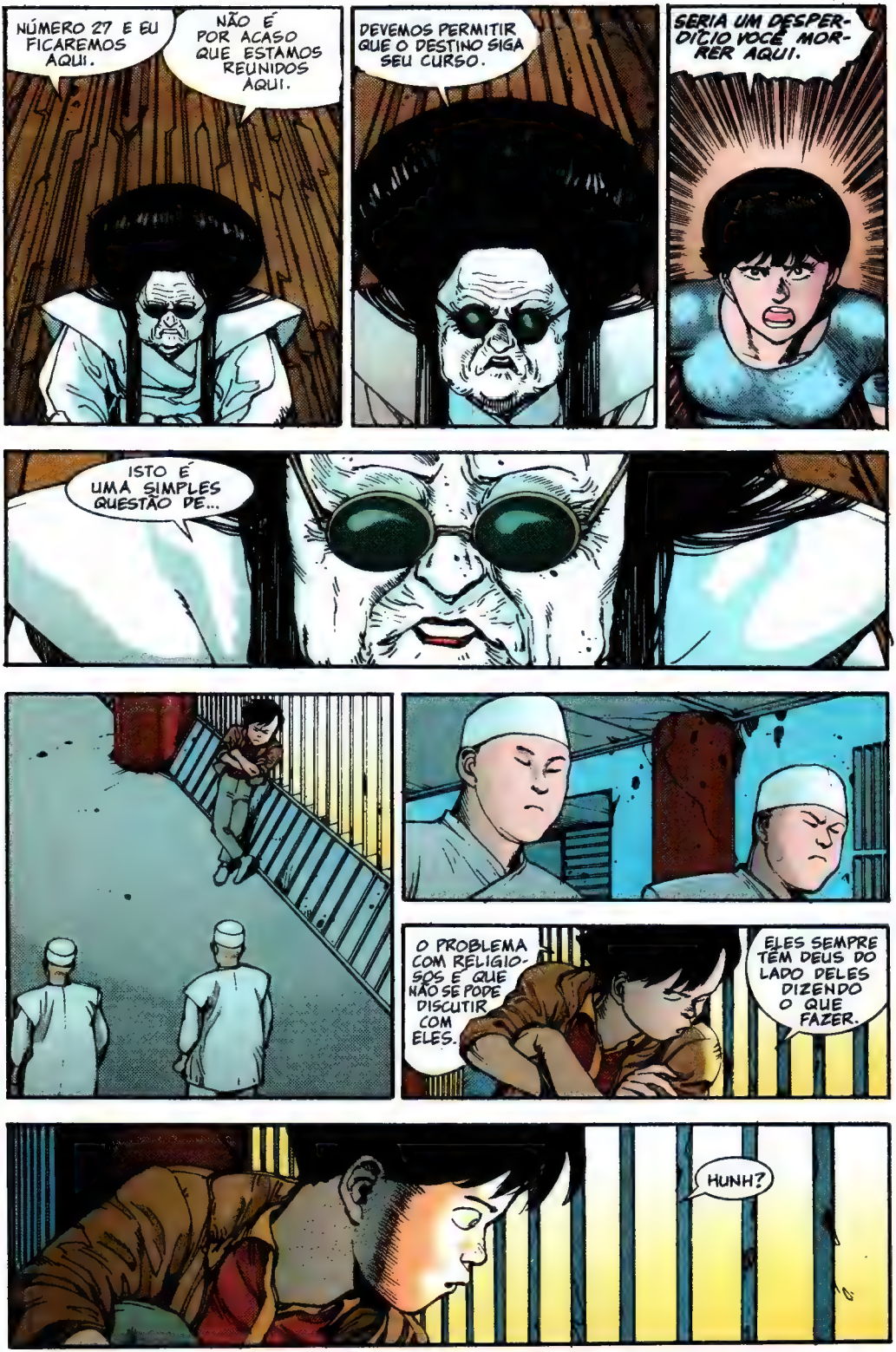
KLUNK
O QUE HÁ DE ERRADO?! CONTINUE!

klaklank

HWOM
!
EM FRENTE!
AWOOOOOOO!

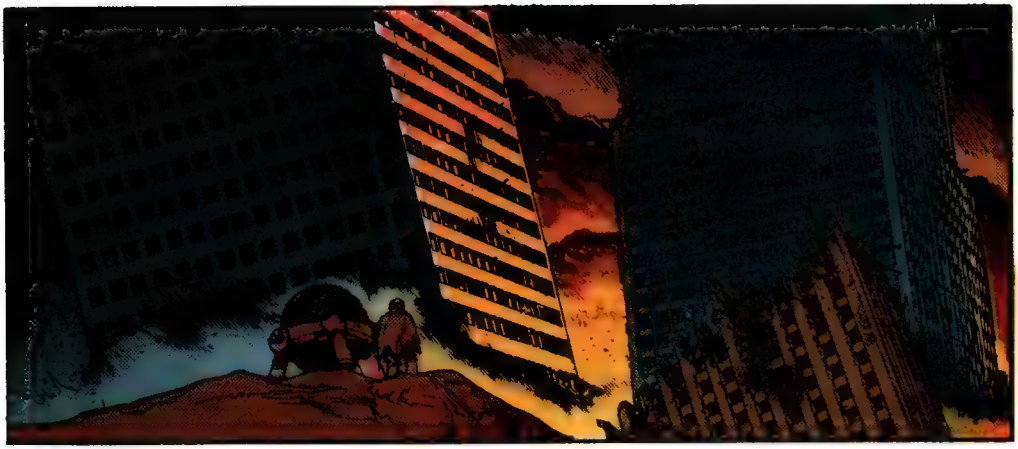
APAGUEM O FOGO!
ONDE ESTÁ A ÁGUA?!
TRAGAM UMA MACA!
NÃO! NÃO! NÃO!
NÃO SAIRÁ DAQUI!
NUNCA!


MAS ELES VÃO VOLTAR! E ESTARÃO MAIS PREPARADOS!
NÃO SOMOS TÃO FORTES PRA PERROTA-LOS DE NOVO.
E ACHO QUE DESSA VEZ TETSUO TAMBÉM VIRA.
MESMO QUE ESTIVESSE DISPOSTA A ABANDONAR MEUS SEGUIDORES, VOCÊ ME PEDIRIA PARA DEIXAR OS DOENTES E NECESSI-TADOS...
...SÓ PARA SALVAR MINHA VIDA?
ELES QUEREM VOCÊ, EU E O NÚMERO 27. SE NÃO ESTIVERMOS AQUI, ELES DEIXARÃO OS OUTROS EM PAZ!
ESTOU TENTANDO EVITAR MAIS UMA CARNIFICINA!
NOSSA!
EI, PESSOAL! POR QUE NÃO ME DEIXAM ENTRAR?

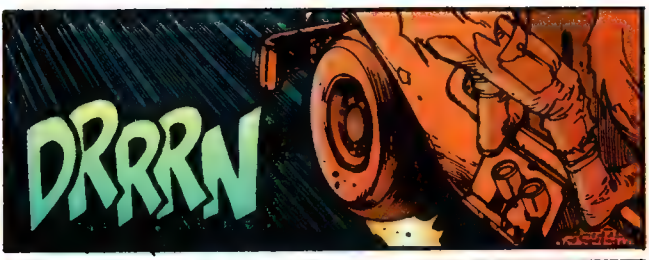

NÚMERO 27 E EU FICAREMOS AQUI.
NÃO É POR ACASO QUE ESTAMOS REUNIDOS AQUI.
DEVEMOS PERMITIR QUE O DESTINO SIGA SEU CURSO.
SERIA UM DESPERDÍCIO VOCÊ MORRER AQUI.
ISTO É UMA SIMPLES QUESTÃO DE...
O PROBLEMA COM RELIGIOSOS É QUE NÃO SE PODE DISCUTIR COM ELES.
ELES SEMPRE TÊM DEUS DO LADO DELES DIZENDO O QUE FAZER.
HUNH?

PUTA MERDA!
TÃO RÁPIDO?!
O QUE EU POSSO DIZER PRA TE CONVENCER?
KAY!
!
O QUE FOI?
ELES VOLTAAARAM!

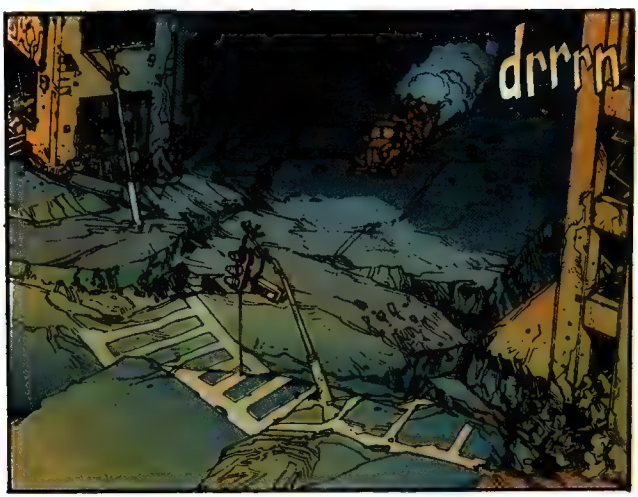
SHOOM
CERQUEM! CERQUEM TODOS ELES!
QUEIMEM TUDO!
ONDE ESTÃO AS ARMAS E MUNIÇÕES?
E OS REFORÇOS?
DEPRESSA!
RÁPIDO, SOLDADOS! ESTE ATAQUE É VITAL PARA O NOSSO IMPÉRIO!



O QUE É ISSO?

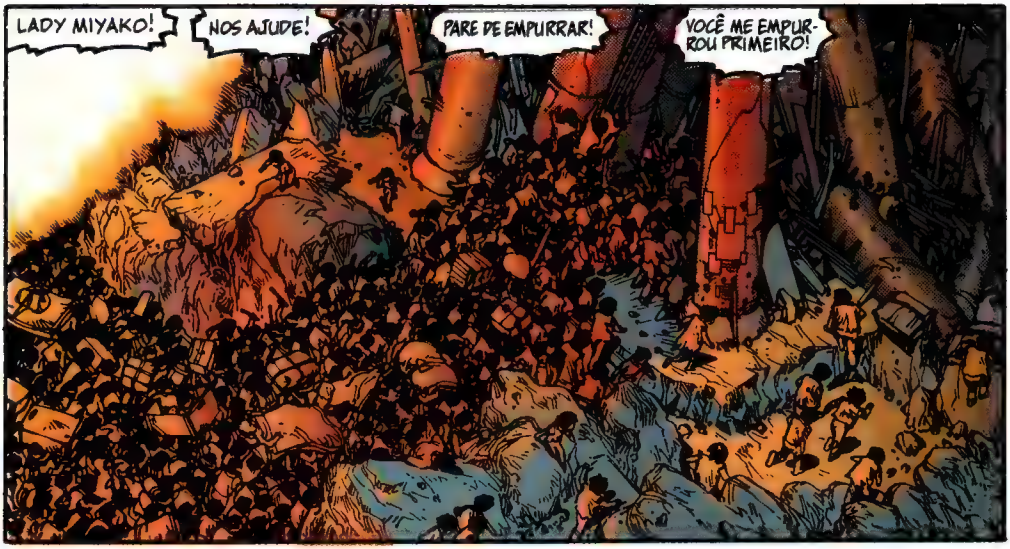

DRRRN

EH?


drrrn

TÁ TUDO BEM! SIGAM EM FRENTE!
RRRRN

RRRRRN
UOA!
O GRANDE IMPÉRIO DE TONYO
OS HOMENS DO NÚMERO 41.
E ESTÃO ARMADOS.
AI!
UI!
FALTA POUCO!
CUIDADO!
VIRE AQUI!
PARA O TEMPLO!
VAMOS PEGAR A MIYAKO!


LADY MIYAKO!
NOS AJUDE!
PARE DE EMPURRAR!
VOCÊ ME EMPURROU PRIMEIRO!

DESGRAÇADO!
MERDA!

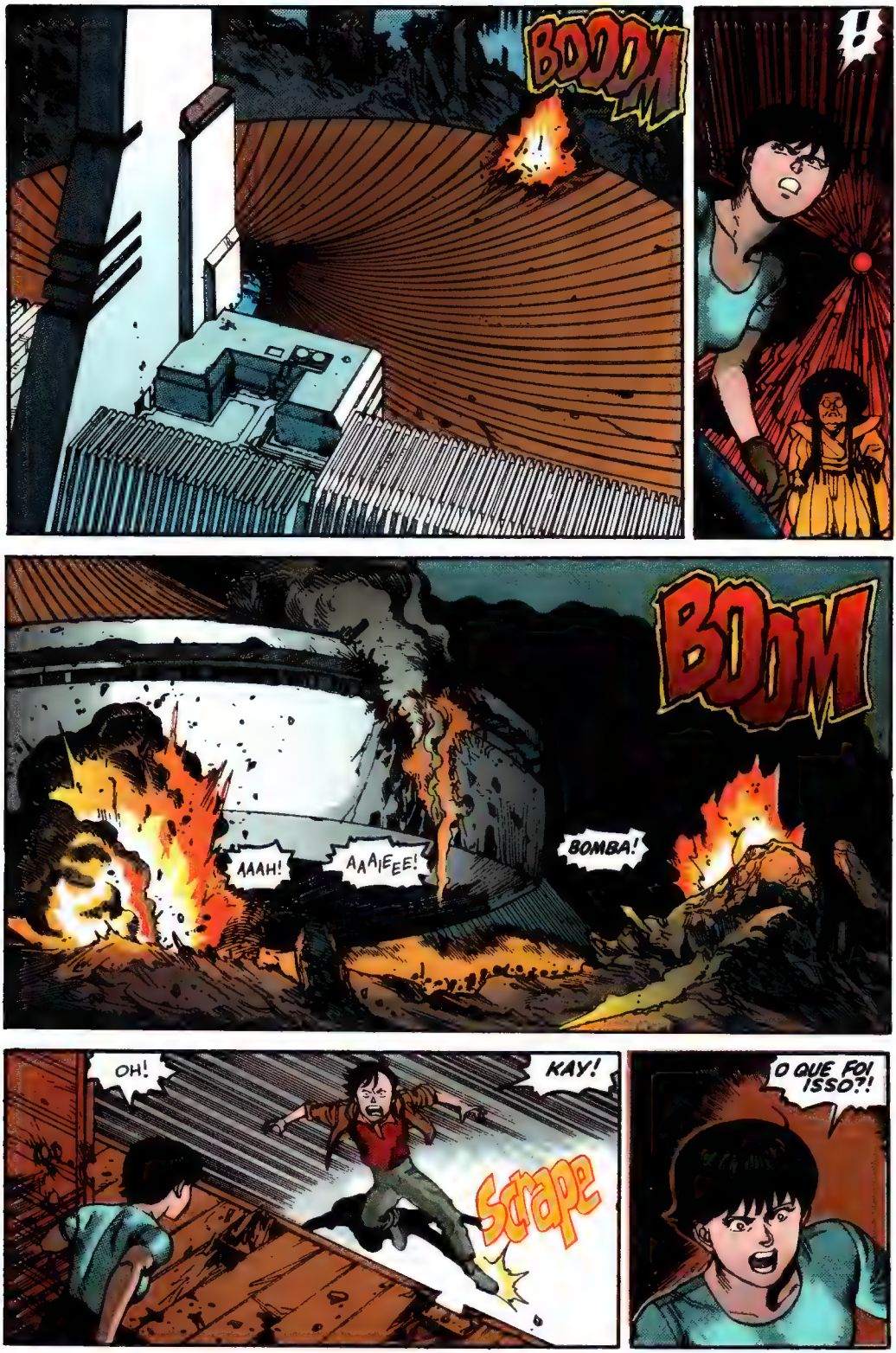
QUANDO ELES CHEGAREM, NUNCA SEREMOS CAPAZES DE DISTINGUIR OS REFUGIADOS DO INIMIGO.
!

DROGA!
VAMOS VOLTAR!

NOS DEIXEM PASSAR!

SMAT
klik
klak
OLHA A MUNIÇÃO AQUI!
NÃO ATIRE AS CAIXAS, SEU IMBECIL!
AQUI!
TEM OS HOMENS POSICIONADOS NA PONTE?
SIMSENHOR! COM UMA PILHA DE EXPLOSIVOS E UM DETONADOR!
DÊ UMA OLHADA NISTO, COMANDANTE!
TEMOS MUITAS DESSAS.
GRANADAS E MÍSSEIS TERMORRASTREADORES...
ÓTIMO.
HORA DO SEGUNDO ROUND.

LEVEM OS REFUGIADOS PARA OUTROS NÍVEIS! QUERO ELES FORA DAQUI! E ACHEM UMA SAÍDA!
SERÁ QUE ALGUNS DELES ESTÃO ENTRE OS REFUGIADOS?
SIM!
E TRAGAM O NÚMERO 27 PRA CÁ.
RÁPIDO!
...A-AA... AH...
NÚMERO 19?
SE VOCÊ ACHA MESMO QUE NÃO PODE PARTIR, EU LEVAREI O NÚMERO 27.
KAY... VOCÊ NÃO SENTE O AUMENTO DE TENSÃO E ENERGIA?
ENERGIA?
SINTO COMO SE EU FOSSE SOFRER UM COLAPSO.


BOOOM
!
BOOM
AAAH!
AAAIEEE!
BOMBA!
OH!
KAY!
Scrape
O QUE FOI ISSO?!

DERAM O SINAL PRO PRIMEIRO ATAQUE!
É AGORA?
LÁ EMBAIXO TÁ UM ZOOLÓGICO. SE TENTARMOS SAIR POR LÁ, VAMOS MORRER PISOTEADOS.
E JÁ TEM ALGUNS REFUGIADOS AQUI EMBAIXO!
COMO NÃO PODEMOS CONTÊ-LOS, ELES ESTARÃO AQUI EM POUCOS MINUTOS.
VAI SER DIFÍCIL SAIR.
SEJA COMO FOR, NÃO TEMOS MUITO TEMPO.
ASSIM QUE TROUXEREM O NÚMERO 27, VAMOS SAIR DAQUI!
PRA ONDE?
DA TORRE...
...PODEMOS VER QUALQUER UM QUE TENTE SE APROXIMAR.
PRO ALTO.
MESMO QUE NÚMERO 19 NÃO VENHA, ACHO QUE ELA GOSTARIA QUE CUIDÁSSEMOS DO NÚMERO 27.

AKIRA: O FILME

Katsuhiro Otomo fala sobre o desenho animado.

"Eu queria fazer um filme com uma miscelânea de imagens, em vez de mostrar apenas o principal de cada cena. Minha intenção era explorar detalhes que pudessem ser vistos como um mosaico do todo e fazer o espectador lembrar da minha obra desta forma."

"Por isso criei Neo-Tokyo para emoldurar e ampliar a imagem que eu tinha de Akira. Apesar de o título ser o nome de uma criança, o desenho não gira em torno de um personagem em especial. Ninguém é o personagem principal, ainda que alguns possam ser vistos como tal. Qualquer pessoa tem dramas em suas vidas. Assim, a trama é simplesmente a interligação de todos estes dramas."

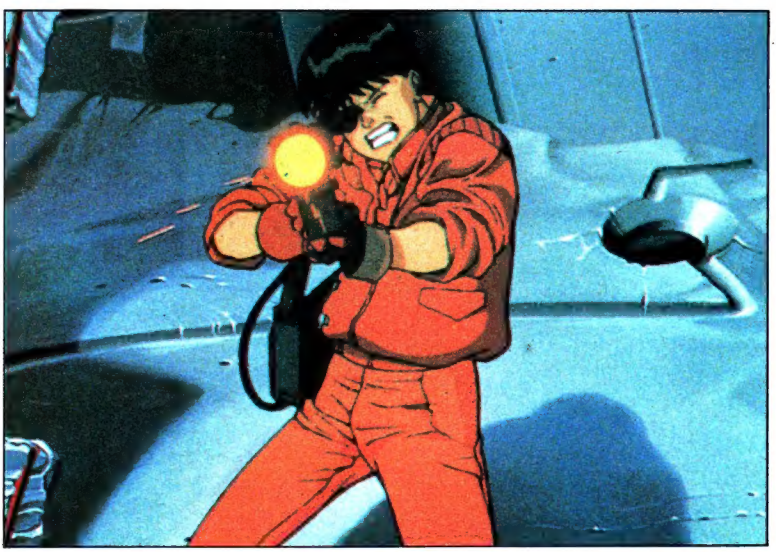
"As seqüências finais do filme foram planejadas para a história original. Por muito tempo, eu quis terminá-la com uma conversa nostálgica entre Kaneda e Tetsuo, mas não consegui controlá-la porque os personagens pareciam seguir seus caminhos. A partir do momento que eles ganham vida própria, é difícil até mesmo para o criador detê-los. Por isso, o final deve ser bem planejado e com bastante antecedência."

"Um dos obstáculos na criação deste filme foi conectar as cenas. Apesar de ter um número suficiente de imagens do roteiro para preencher as principais, o problema foi ligar aquelas que conduziam ao clímax. Outro empecilho foi o dinamismo. Eu precisava preencher um espaço limitado de duas horas. Era importante aproveitar todo o tempo. Nos quadrinhos, temos uma grande liberdade para divagar, mas se tentamos fazer o mesmo no cinema, o filme perde seu impacto e clareza."

"Quando estava trabalhando nos *storyboards*, eu sempre procurava levar em conta a animação, mas não era fácil. Cenas teoricamente simples, como um personagem indo na direção da câmera, se tornavam difíceis. Na TV, você poderia dar uma panorâmica até a parte superior, mas no cinema o corpo todo do personagem tinha de estar visível, e seus movimentos precisavam ser muito realistas."

"Nas seqüências finais, que apresentam a transformação de Tetsuo, a maior parte da ação só pode ser registrada pela animação. Mostrar isso com um senso de realismo depende muito do detalhismo nos cenários. Por exemplo, para criar cenas espetaculares onde estejam atuando poderes extraordinários, o artista deve retratar os detalhes com grande convicção. Dou uma atenção especial ao valor da arte e da cor para acentuar a realidade."

"Sinto que fazem isso em todos os filmes. Se o público não acreditar no personagem, então o filme será um fracasso. É preciso dar realismo para a história se desenvolver."



EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Irineu Marinho
João Roberto Marinho
José Roberto Marinho
Ricardo A. Fischer

DIRETORIA
Ricardo A. Fischer
Fernando A. Costa
Flavio Barros Pinto
José Antonio Soler
Orlando Marques

EDITORIAL
DIRETORA: Flavia Ceccantini.
Editor: Leandro Luigi Del Manto.
Editor de Arte: Hélcio Pinna (Jacaré).
Redator: Sidney Gusman.
Revisores: Cecilia Bassarani, Paulo Roberto Pompêo.
Secretário de Redação: Cícero Lima.
Chefe de Arte: José Moreno Cappucci.
Diagramador: Rony Costa.
Assistentes de Arte: Gerson Afonso de Campos, Marco Aurélio Ponzio, Marcos Camargo de Brito.
Produção Externa: Deseart.
Tradução: George Andolfato.

PUBLICIDADE
Diretor Geral: José Roberto Sgarbi.
Diretor Infantis: Luiz Carlos Stein.
Gerente Nacional Infantis: Isabel Borba.
Contatos: Maria Fernanda Frederigue, Nádia Araujo Lappas.
Serviços de Marketing
Diretor: Antonio Valério.
Gerente: Ana Lúcia S. Tavares.
Gerente de Pesquisa de Mídia e Mercado: Lídice Salgot.
Coordenação e Tráfego
Gerente: Juarez Leite Santa Clara.
Supervisor: Walter de Souza Farias.
Coordenador: Alexandre Palladino.

MARKETING
Diretor de Propaganda e Promoções: José Carlos Mádio.
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos.
Gerente de Propaganda: Sergio Nicoleti.
Diretora Comercial: Denise Maria Mozol.
Gerente de Produto: Fábio Gomes.
Supervisor de Planejamento: David A. Casas.
Analista de Produto: Clair Marchetti.

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Impressão: Cochrane S.A. - A. Escobar Williams 590. Santiago. Chile

Editora Globo S/A.
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - CEP 05065 - Telefone (011) 874-6000 - Telex (011) 81574 - Fax 864-0271

Outubro/1992

Copyright © 1992 MASH ROOM Co., Ltd. Todos os direitos reservados. Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd., Tóquio.

A SEGUIR:

CHUVA DA MORTE

© 1992 Marvel Entertainment Group, Inc. Todos os direitos reservados.